Microteste

SOM E IMAGEM

NOS MONITORES PHILIPS BM 75XX

CURIOSAMENTE, enquanto os fabricantes se preocupam cada vez mais com a possibilidade de conjugar a alta resolução com o maior número de cores e tons, o uso dos monitores Monocromáticos vai tornando-se cada vez mais comum — inclusive entre os amadores de jogos. A razão principal é a falta de nitidez da imagem da maior parte dos micros na maior parte dos televisores: as cores são bonitas, mas os complexos *écrans* dos jogos modernos (e principalmente os textos) nem sempre são fáceis de compreender, pelo que a vista se fatiga rapidamente. O problema é em regra maior nos Spectrum — é relativamente raro que eles forneçam uma boa imagem num receptor de TV. Os Timex são muito superiores sob esse aspecto — a imagem é mais fixa, muito mais nítida e menos dependente do tipo de televisor. Os Atari 800XL e 130XE têm, por sua vez, uma imagem excelente, tal como os Commodore. Quanto aos MSX, e mais uma vez, há uma certa dependência da marca e tipo de receptor de TV.

Uma solução é o uso do vídeo composto — muitos televisores têm uma entrada para esse fim, e é relativamente fácil conseguir de um computador uma saída desse tipo, enquanto outros, como os Timex e os Spectrum 128K e Plus 2, a possuem de origem. O ganho em nitidez pode ser sensível, se a imagem for má com a ligação normal, mas se a nitidez já for razoável pouco ou nada se ganhará. E o principal problema mantém-se: o acesso ao televisor nem sempre é fácil — há sempre quem queira ver um programa... Daí que, pelo menos entre nós, a maior parte dos micros trabalhe quase todo o tempo em conjunto com um velho televisor a preto e branco, o que também não favorece a visão.

O custo da cor

O problema pode ser resolvido pela utilização de um monitor RGB desde que se use para o efeito uma *interface* — mas onde estão elas? Na Grã-Bretanha existem para o Spectrum, mas entre nós não. A montagem nos Timex é muito mais fácil, mas não existem adaptadores comercializados. Porquê? Porque os monitores RGB — a cerca de 80 contos, no mínimo — são demasiado caros para as posses da maioria dos utilizadores.

Daí a procura dos monitores monocromáticos. Os primeiros a vulgarizarem-se foram os Zenith, mas depois apareceram os Timex, a metade do preço (e agora ainda mais baratos). Sem dúvida que, visto o preço, são uma boa compra, apesar de terem um *écran* muito arredondado e sujeito a reflexos, e de a imagem nem em todos ser bem nítida nem ser fácil de ajustar, pois a regulação é interna, só acessível com compridas chaves de fendas... a quem souber onde ela deve ser feita. No caso dos Timex, a ligação é simples, visto disporem de uma saída para monitor. O mesmo quanto aos Spectrum 128 K e Plus 2 e também aos quanto QL — a ligação pode ser feita através da saída de RGB mediante um cabo apropriado. Para os Spectrum 48K e Plus 2, pode fazer-se uma saída directa — é muito simples — mas o ideal é adquirir o Monitorslot, produzido e comercializado pela empresa nortenha J. Gonçalves — é um acessório bem concebido e bem construído e que fornece uma bela imagem. O sistema de discos FDD 3000 e Opus Discovery dispõem também de saídas para monitor que fornecem excelentes imagens.

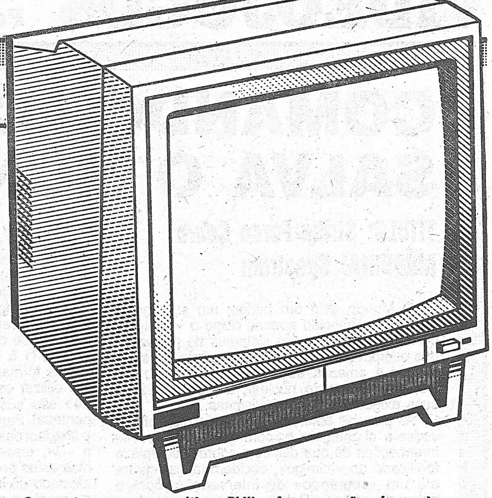
E o som?

O problema restante é o som. No Spectrum e nos Timex, como o som é gerado no computador, o uso do monitor não faz diferença alguma — note-se, a propósito, que o som dos Timex é muito mais forte. Mas no caso dos Spectrum 128K e Plus 2 (ou dos Atari), em que o som é emitido pelo televisor, a coisa complica-se. Nos Spectrum há a possibilidade de usar um amplificador como o Spectrum Sound, da Neval — é uma solução simples, eficiente e económica. Mas nos Atari isso já não é tão fácil. A menos que se use um monitor Philips da série 75XX — a solução ideal, não só nesse caso mas também nos outros.

O monitor que ensaiámos, por amabilidade da Triudus, era do tipo BM 7502, aplicável praticamente a todos os micros, desde os Aplle aos Timex, passando pelos Ataris, os Commodores, os Philips, os Texas e, naturalmente, os Spectrum. Segundo o catálogo, a Philips dispõe de cabos especiais para todos eles, excepto para os Spectrum, que usarão os dos Timex — se dispuserem de saída para monitor, bem entendido. Nos Spectrum 128K e Plus 2 há que usar um cabo igual ao do QL, como se disse, mas com um terminal diferente do usado para os monitores Timex. Mas os monitores Philips não fornecem somente imagem: têm um circuito audio, e muito bom. Assim, tudo quanto é preciso para se dispor de som é ligar a saída de som do computador à entrada de audio do monitor. Os cabos Philips fazem isso. No caso dos Spectrum 128K e Plus 2, basta dispor de um cabo suplementar, tendo numa ponta uma ficha apropriada à saída de som do micro e na outra uma própria para o monitor. O som é excelente e regulável, tal como a imagem, por botões num painel frontal. Na traseira do monitor estão os restantes botões.

Imagem excelente

A imagem é excelente, em verde, âmbar ou branco, conforme o tipo do monitor, e o *écran* é medianamente despolido, o que elimina a maior parte dos reflexos. A resolução é óptima, com 850 linhas no centro, o que tem uma consequência curiosa. Nos programas utilitários, a 64 colunas, nos Spectrum, nota-se muito o facto de os caracteres serem definidos em matrizes de 4×8 pontos, o que não é favorável. Em contrapartida, com os Timex, que graças ao duplo *écran* tem uma definição de 8×8 pontos, a legibilidade é magnífica: não há comparação possível.



Os monitores monocromáticos Philips fornecem não só uma imagem excelente mas também um belo som

Os monitores Philips valem bem, portanto, a diferença de preço. Só nos mereceu reservas a blindagem: tal como acontece com os Zenith (e ao contrário do que sucede com os Timex), interferem no funcionamento dos sistemas de discos FDD, a menos que se coloque um suporte ou alguns livros entre o monitor e a caixa do sistema.

GUIA TV / «A CAPITAL» — XIX

Microvt

OS BITS DE DRÁCULA

CONFORME prometido, lá estávamos no passado sábado, 1 de Novembro, às 21.45, à espera de ver o terceiro programa de «01 — Magazine de Informática», na RTP 2. Sim, os jornais diziam que era às 22, mas o primeiro programa tinha ido para o ar às 21.45, o segundo também...

Às 21.45, a RTP 2 apresentou um programa... sobre a flora do Canadá ou coisa parecida! E cerca das 22, no intervalo, em vez dos anúncios do costume, viu-se uma jovem a olhar para uma estante, para depois pegar num retrato de Bela Lugosi fazendo de Drácula. Tenebroso! Que estaria a acontecer na RTP 2? Veio a segunda parte da flora e, por fim, lá para as 22.15, apareceu de novo a pequena à procura do retrato de Drácula. E a seguir veio um PC, com um ponto de interrogação e um ponto de exclamação colados. Mais uns disparates, no género daqueles que «ilustraram» o tempo de antena de um dos candidatos às últimas eleições presidenciais. E então, subitamente, depois de a menina ter solenemente mastigado umas palavrinhas com a boca cheia, surgiu o fotograma de «01 — Magazine de Informática»! Seria mais um engano? Não era. Uns minutos muito rápidos com a impressora a funcionar e a menina a dizer que aquilo era uma impressora — era indispensável que se soubesse que aquilo que imprimia letras e números era uma impressora e não um monitor ou outra coisa. A seguir — a seguir, note-se bem — um programa de processamento de texto. Bem descrito, há que dizê-lo, mas porque demónio se apresentou a impressora primeiro, a imprimir palavras soltas, e o programa depois? Não teria sido mais lógico — elementarmente lógico — fazer o contrário: mostrar primeiro o programa de processamento de texto e depois o texto a ser impresso?

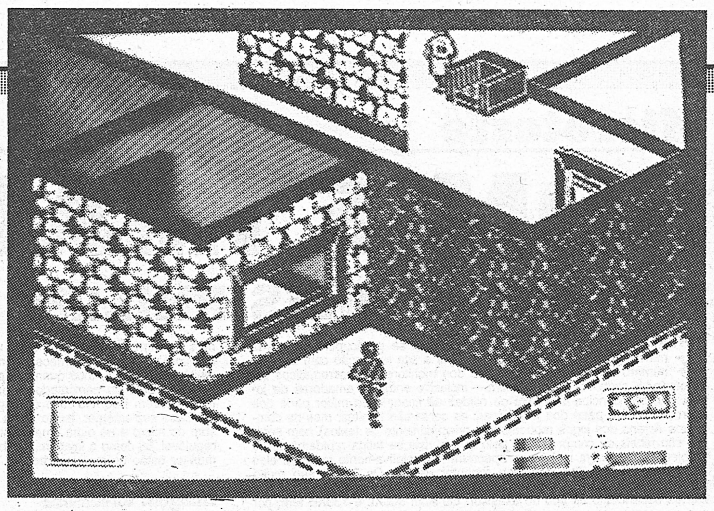
De técnica, foi tudo. Em qualquer lojeca, daquelas em que se vendem computadores como se fossem electrodomésticos, não se faria melhor. Seguiu-se uma visita a uma companhia de seguros, com o responsável pela informática a responder de maneira bem clara, profissional, às perguntas que outra menina recitava em tom escolar e com os olhos em alvo, talvez hipnotizada pelo Drácula.

Mas que teria o vampiro a ver com a informática? influência demoníaca de «Corpo-a-Corpo»? Pensámos, repensámos, achámos. A questão estava nos «bits» — na língua inglesa, *bit* não significa somente «um pedacinho» ou o elemento fundamental do «byte» mas também a «laceração ou mordidela no pescoço». Assim se compreende que o fim fosse uma volta ao princípio, o retrato de Drácula a aparecer com a marca de uns lábios carregados de «bâton», para depois um raio o partir (ao retrato, somente e infelizmente).

Deixem-se de fazer imitações baratas do «Electric Dreams», mandem as meninas fazer *chips* e, por favor, não nos mordam o pescoço. Tratem a informática com a propriedade devida.

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



COMANDO «COBRA» SALVA O MUNDO

TÍTULO: Strike Force Cobra
MÁQUINA: Spectrum

O Mundo está em perigo: um supergénio maléfico, conhecido apenas como o «Inimigo», conseguiu penetrar nos sistemas de protecção dos computadores de defesa das principais potências e ameaça desencadear, por meio deles, um holocausto nuclear, a menos que as suas exigências sejam satisfeitas.

As grandes potências não estão dispostas a ceder à chantagem e, com base nas poucas informações de que dispõem sobre o complexo fortificado do «Inimigo», decidem lançar contra ele um «comando» de intervenção, com o nome de código «Cobra», na esperança de o deter, antes que o programa final seja introduzido no seu supercomputador. Sabe-se que a fortaleza do «Inimigo» tem quatro níveis e está defendida por sistemas automáticos, *robots*, guardas humanos e meios electrónicos de detecção e intercepção. Por outro lado, agentes conseguiram saber que o computador principal necessita de assistência por meio de computadores mais pequenos, e acabando com estes aumentam as possibilidades de levar a bom cabo a missão. Esta, no entanto, só terminará com a destruição do computador, dentro do tempo-limite, e por isso é preciso saber os códigos de entrada na sala que o contém. Os códigos são relativamente fáceis de arranjar: com efeito, o «Inimigo» raptou um grupo de cientistas, para o ajudar nos programas, e cada um deles sabe uma parte do código. Localizá-los, portanto, é crucial.

Os elementos do «comando» começam o jogo em diversos pontos de entrada e controlamos um de cada vez, carregando na tecla respectiva (1 a 4). Eles podem deslocar-se de diversas formas no complexo, mas terão que saber utilizar os elevadores e abrir as portas que não são susceptíveis de ser escancaradas a pontapé! Para isso, há placas de pressão espalhadas pelos diversos níveis, marcadas «L» e «D», respectivamente, elevadores e portas, mas estes encontram-se, por vezes, num ponto afastado do interruptor. Primeiro, claro, é preciso resolver os problemas que se colocam no primeiro nível e, depois levar todos os membros da equipa para o segundo, e assim por diante.

Note-se que apenas quatro dos oito «comandos» que nos são propostos podem desencadear o assalto ao «Inimigo» e convém tentar escolher aqueles que nos pareçam mais adequados — ou que a experiência venha a demonstrar que são. Todos eles são peritos em diversas coisas, desde combate próximo ou corpo a corpo até electrónica e sistemas de armas, passando por explosivos, computadores, guerrilha urbana, neutralização de sistemas de detecção remota, etc. Têm sete nacionalidades (dois britânicos, um americano, uma russa, uma israelita, um espanhol, um holandês, um francês) e escolhem-se no «menu» inicial, usando as teclas de movimento e uma de disparo (primeira fila). No final, seleccionar «Attack» para começar o jogo.

Os gráficos em 3 D são bastante coloridos e a animação dos *sprites* é boa, permitindo diversas deslocações e ainda movimentos combinados, o que exige alguma prática. Para os movimentos principais, usar os grupos de teclas E, R, T, D, F, G ou Y, U, H, I, J, K e ainda os seguintes: saltar, W, S, L; mergulhar, Q, P, A, Enter; acocorar-se, C, N; pôr-se de pé, X, M; dar pontapés, Z, ou Symbol Shift. Quanto a armas, disparar espingarda com V, B e lançar granadas com Caps ou Space. Como dissemos, os movimentos podem ser combinados e, por exemplo, é possível rodar o corpo enquanto se mergulha por uma janela. As teclas 1 a 4 mudam o controlo de cada «comando» e 5 dá o «Status», que permite, também, fazer SAVE do jogo.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: Não perder

TIRO AO ALVO EM 1942

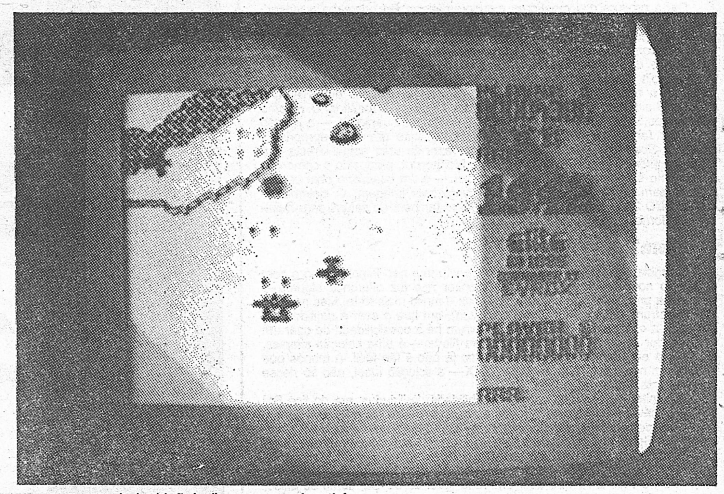
TÍTULO: 1942
MÁQUINA: Spectrum

O problema com as conversões de jogos de *arcade* é que, de forma geral e com poucas excepções (estamos a pensar em *Ghost'n'Goblins*, por exemplo, e, no último caso), desapontam bastante, face ao pormenor de gráficos e riqueza de som e colorido dos originais. Claro que muito permanece, e *1942* não foge à regra, indicando o cuidado de programação que foi posto no jogo, apesar do esquema muito simples em que se baseia: no essencial, é um «tiro ao alvo», em que o objectivo é destruir aviões inimigos, desde o primeiro ao 32º nível!

O cenário é igualmente simples: estamos em plena II Guerra Mundial, no Oceano Pacífico, em 1942, o inimigo está a concentrar as suas forças e cabe-nos a nós deitar abaixo tantos dos seus aviões quantos podermos; para tal, somos levados até à zona de acção num porta-aviões, de onde largamos para a batalha aérea. Pela frente vamos encontrar diversos tipos de aeronaves, desde as vermelhas, pequenas, que executam voos de trajectórias previsíveis até aos grandes bombardeiros, que disparam também contra nós e necessitam de vários impactos em cheio para serem abatidos. Piores ainda são uns aviões tipo *kamikase*, que se lançam contra o nosso aparelho e que são também difíceis de evitar, sobretudo quando estamos ocupados com outros inimigos. Em compensação, e graças à «amabilidade» do programador, podemos apanhar no ar cápsulas POW (que dão combustível e munições extra) e também uns objectos brancos, que fazem desaparecer todos os inimigos.

No fim de cada nível, o porta-aviões reaparece, para nos levar para outro campo de batalha mais difícil, e assim até ao 32º, onde poucos devem conseguir chegar. O jogo desenrola-se em *scroll* vertical, com gráficos claros, embora sem grandes rasgos de imaginação e com alguns problemas nas colisões de *sprites*, e o avião que controlamos manobra-se bem, quer com teclado (definível), quer com *joystick*, podendo avançar ou recuar (?), deslocar-se para a esquerda ou direita e, ainda, executar «loopings», com as teclas 1 a 4.

Finalmente, e conforme referimos a princípio, é pena a sua lentidão e os efeitos sonoros são também deficientes.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE (1-10) : Inicial 3 e crescente
CONSELHO: Comprar só se gosta do género

UMA CERVEJA BEM AMARGA

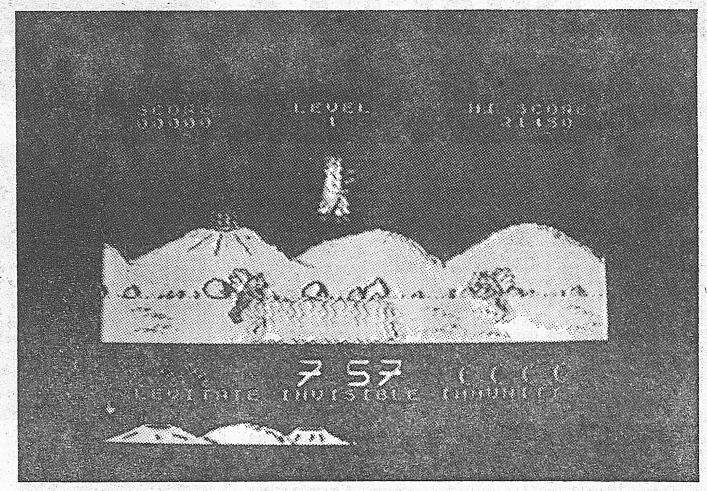
TÍTULO: Zythum
MÁQUINA: Spectrum

Se arranjar uma cerveja custasse tanto como em *Zythum*, iam as fábricas todas à falência, porque ninguém se atreveria a enfrentar tantos perigos para conseguir a bebida, mas convenhamos que esta é uma cerveja especial, cujo segredo se perdeu na noite dos tempos, e por mais que custe um trago valerá mesmo a pena. Diz-se à boca fechada que o *Zythum* dá grandes poderes e, quem sabe, a vida eterna...

Talvez por esta razão, um viajante mete-se ao caminho numa paisagem em azul e branco, o que poderia ser uma boa maneira de evitar misturas de atributos (nem sempre resulta), e começa a ter sarilhos desde o início. Para chegar à fabulosa cerveja, tem que atravessar quatro regiões cheias de perigos, o maior dos quais é a horda de estranhos seres alados, que fazem os possíveis por privar o caminheiro de uma das suas três vidas. Felizmente, este tem consigo uma boa arma e limpar do «écran» os bicharocos não é difícil, ao menos em muitas circunstâncias. Pior é quando estes surgem por debaixo, quando o viajante está no meio de um salto, e aí outro remédio não há que lançar uma das poucas bombas de que dispõe.

O caminho está ainda cheio de armadilhas: poços sem fundo, areias movediças, pântanos, e exige boa observação, além de reacções apuradas, tanto mais que nunca os guardiões do *Zythum* abandonam as proximidades. As bombinhas menores que o viajante transporta são mais que suficientes, mas um bastão mágico pode ser apanhado no caminho, juntamente com um cálice, que dá poderes de levitação, e um crucifixo, que confere imunidade perante os guardiões. Além disso, alguns arbustos, quando passamos por eles, dão invencibilidade por algum tempo, e tesouros que aparecem fornecem pontuação suplementar.

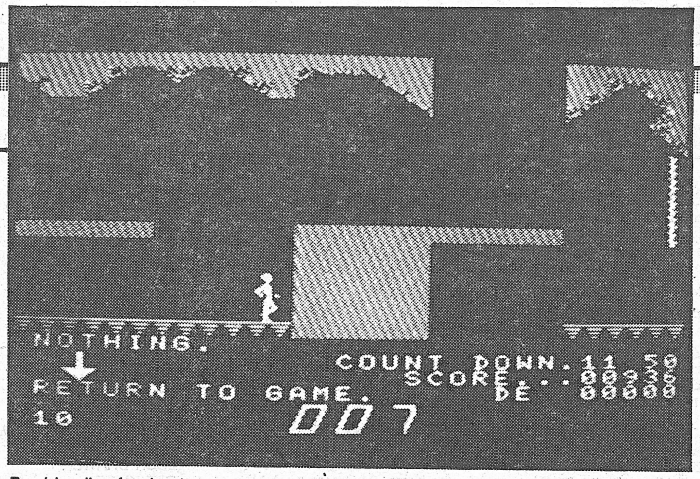
Há um tempo limite para alcançar o objectivo e uma seta indica, na parte inferior do «écran», em que zona nos encontramos. Também nesta área, iluminam-se as palavras «levitação», «invisível» e «imunidade», quando conquistamos esses poderes, havendo ainda indicação do número de vidas e das bombas que nos restam. A animação podia ser pior e a clareza dos gráficos também, mas safa-se, ao menos, a facilidade de comando por *joystick* ou teclas definíveis.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE (1-10) : 6
CONSELHO: Comprar com reservas

Jogos para MSX

007 ATACA NOUTRA MÁQUINA



TÍTULO: A View to a Kill
MÁQUINA: MSX

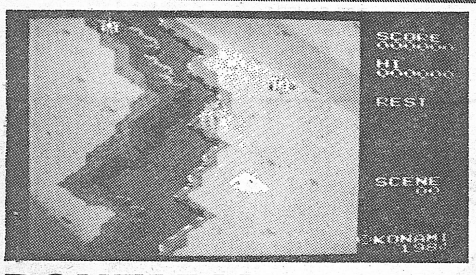
Os utilizadores do Spectrum estão certamente familiarizados com *007 — A View to a Kill* e não terão dificuldades nesta versão para o MSX, dado que é basicamente o mesmo programa, embora com as adaptações devidas e algumas diferenças no tratamento dos gráficos.

Como sabem os que conhecem o jogo, um industrial de componentes de computadores, *Max Zorin*, planeia controlar todo o fabrico de *chips*, destruindo as instalações de Silicon Valley, na América (para quem não saiba, naquele vale há a maior concentração mundial de fábricas e laboratórios de computadores e *software*). Para isso, irá fazer detonar uma bomba nas galerias abandonadas de minas daquele vale, com o objectivo de activar a chamada «Falha de Santo André» e provocar um terramoto, que tudo destrua. Caberá a *007* evitar que isto aconteça.

O jogo está dividido em três partes e a primeira inicia-se quando *007* vai ter a informação do plano de *Zorin*. A cúmplice deste, *Mayday*, mata o informador e *Bond* persegue-a pelas ruas de Paris, tentando chegar ao mesmo tempo que ela ao local onde o pára-quedas, com que *Mayday* se atirou da Torre Eiffel, vai cair. Capturando *Mayday*, ele tem indicações para passar à segunda parte, no edifício da Câmara de S. Francisco, que *Zorin* incendeia. Nesta parte, jogada com ícones, *Bond* deverá salvar uma jovem, *Stacey*, e apoderar-se de objectos que lhe serão necessários na terceira e última parte, esta última passada nas minas, onde *Bond* localizará a bomba, que desactivará. Isso, no entanto, não é fácil, embora ele possa contar aqui com uma inesperada ajuda, a de *Mayday*. Também aqui *007* necessitará de diversos objectos para levar a bom termo a sua aventura e, um deles, pelo menos, é imprescindível, para não ficar bloqueado no fundo de algum poço (a corda com fateixa, *grappling-hook*).

O desenvolvimento do jogo, como referimos, é muito semelhante ao da versão Spectrum e os gráficos, não sendo brilhantes, encontram-se suficientemente acima da média para proporcionarem uma «atmosfera» razoável. Se possui a outra versão e, ainda, um MSX, junte esta à colecção.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: Não perder



PONTARIA E DEDOS RÁPIDOS

TÍTULO: Sky Jaguar
MÁQUINA: MSX

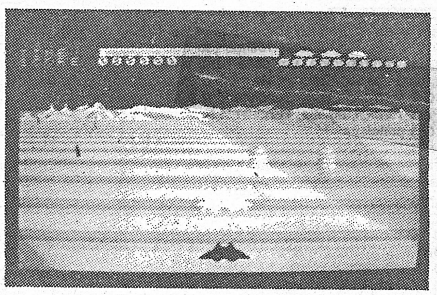
Como muitos jogos de acção, também *Sky Jaguar*, da Konami, começou nas máquinas de moedas das *arcades*, onde a maioria dos programas tem objectivos muito precisos: destruir o máximo de inimigos, para alcançar a maior pontuação e, eventualmente, terminar a missão. É o que sucede neste caso, com o avião que controlamos, que vem do lado do mar para atacar uma cidade, obviamente bem defendida por outras aeronaves.

O jogo passa-se noutros cenários, além da cidade, designadamente uma floresta e um deserto, e cada um se torna mais difícil, apesar da facilidade de manobra do aparelho que controlamos. Os gráficos são nítidos e bem coloridos, mas o som podia ser mais realista (com excepção dos disparos). De qualquer forma, e no género, há muito pior.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : inicial 3
CONSELHO: Ver antes de comprar

BUCK ROGERS AINDA MEXE

TÍTULO: Buck Rogers
MÁQUINA: MSX



Este jogo de acção da *Sega/US Gold* já conheceu diversas versões e *Buck Rogers and the Planet of Zoom* para as máquinas MSX tem, ao menos, a vantagem de ser um pouco mais rápido que a versão Spectrum, tendo também o som um pouco melhor. Quanto a gráficos, a diferença não é muito notória.

Controlamos a nave de *Buck*, que pode subir, descer, acelerar, virar para a esquerda ou direita, e no primeiro nível devemos passar entre pilares, que nos destroem, se lhes tocarmos, sendo o número deles indicado no topo do «écran». Nas fases seguintes, temos ainda os postes, mas agora já com naves que disparam, para complicar as coisas, e ainda por cima são de dois tipos. Depois de as destruir, *Buck* segue para o espaço, onde tem que defrontar outras naves e, finalmente, a nave-mãe. Vencendo esta, tudo volta ao princípio, mas agora de forma mais difícil, porque a nave de *Buck* fica com um nível de combustível limitado e terá que passar de níveis antes de o esgotar.

Como jogo de acção, *Buck Rogers* é um razoável entretenimento, embora o maior desafio que coloque seja o de alcançar pontuações cada vez mais altas (note-se que, nos níveis de combate na superfície, passar entre os postes e destruir ao mesmo tempo as naves dá mais pontos). Menos fácil do que parece, sobretudo nos níveis mais avançados, joga-se com agrado.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 2 e crescendo
CONSELHO: A comprar

Linha a linha...

MÚSICA NO SPECTRUM

MÚSICA com o Spectrum é o que nos propõem *Nuno Miguel Peres Oliveira*, de S. João do Estoril e *André Matias Santos Bilhau*, de Santarém. Comecemos pelo primeiro, com um pequeno programa que transforma o teclado do Spectrum num «piano», além de outros efeitos. Para gravar, basta fazer RUN 50.

```
5  REM Som e Visão — Nuno Oliveira
7  CLS : REM 12-9-86
1Ø PAUSE 1 : BORDER RND * 7
2Ø PRINT AT 1Ø, 1Ø; FLASH 1; «SOM»; FLASH Ø : PRINT
   AT 1Ø, 14; «&» : PRINT AT 1Ø, 16; INVERSE 1; FLASH 1;
   «VISÃO»; FLASH Ø; INVERSE Ø
3Ø BEEP .Ø5, CODE INKEY $-6Ø
4Ø GOTO 1Ø
5Ø SAVE «SOM/VISÃO» LINE 5
6Ø VERIFY «SOM/VISÃO» : PRINT «OK» : STOP
```

Aproveitamos para referir um pedido de Nuno: ele tem problemas em colorir os desenhos com o *Art Studio*, porque, sempre que faz uma aproximação de cores diferentes, surge um bloco que lhe borra o desenho. Alguém quer mandar umas *dicas*?

O outro programa, mais completo, é do André, como dissemos:

```
5  PRINT «Este é um programa que simula um piano, onde as
   teclas A, S, D, F, G, H, J, K e, ainda, W, E, T, Y e U
   produzem um som, servindo P para apagar o «écran»
6  PRINT FLASH 1; «Música por André Bilhau»
7  PAUSE 2Ø : BEEP .6,11 : BEEP .5,11 : BEEP .5,11 : BEEP
   .5,11 : BEEP .5,9 : BEEP .5,11 : BEEP 5,7 : BEEP
   .5,6 : BEEP .5,4 : BEEP .5,7 : BEEP .5,6 : BEEP.5,7 : BEEP
   .5,9 : BEEP .5,7 : BEEP .5,9 : BEEP.5,11 : PAUSE
   1Ø : BEEP .5,11 : BEEP .5,11 : BEEP.5,11 : BEEP
   .5,11 : BEEP .5,9 : BEEP .5,11 : BEEP.5,7 : BEEP
   .5,6 : BEEP .5,4 : BEEP .5,7 : BEEP .5,9 : BEEP .5,6 : BEEP
   .5,7 : BEEP .5,4
1Ø IF INKEY $ = «A» THEN BEEP .5,Ø : PRINT «DO»
11XP0.027 IF INKEY $ = «W» THEN BEEP .5,1 : PRINT
«DO #»
12 IF INKEY $ = «S» THEN BEEP .5,2 : PRINT «RE»
13 IF INKEY $ = «E» THEM BEEP .5,3 : PRINT «RE #»
14 IF INKEY $ = «D» THEN BEEP .5,4 : PRINT «MI»
15 IF INKEY $ = «F» THEN BEEP .5,5 : PRINT «FA»
16 IF INKEY $ = «T» THEN BEEP .5,6 : PRINT «FA #»
17 IF INKEY $ = «G» THEN BEEP .5,7 : PRINT «SOL»
18 IF INKEY $ = «Y» THEN BEEP .5,8 : PRINT «SOL #»
19 IF INKEY $ = «H» THEN BEEP .5,9 : PRINT «LA»
2Ø IF INKEY $ = «U» THEN BEEP .5,1Ø : PRINT «LA #»
21 IF INKEY $ = «J» THEN BEEP .5,11 : PRINT «SI»
22 IF INKEY $ = «K» THEN BEEP .5,12 : PRINT «DO»
25 IF INKEY $ = «P» THEN CLS
3Ø GOTO 1Ø
```

André Bilhau sugere que os outros leitores criem graficamente o teclado do piano e ainda que façam surgir o símbolo gráfico na tecla correspondente, quando primem uma das teclas do Spectrum.

E de sua autoria é ainda esta rotina:

```
4  INK 6 * RND : PAPER 7 : BORDER 7
1Ø FOR n = Ø TO 21 STEP 3 * RND
2Ø FOR p = 3Ø TO Ø STEP – 3 * RND
3Ø PRINT AT n, p; «■»
4Ø NEXT p
5Ø NEXT n
6Ø GOTO 4
```

Se for muito lento ao princípio, diz André, façam BREAK e, depois, RUN ENTER.

E é tudo por hoje, esperamos continuar para a semana. Continuem a mandar os *vossos* programas e, de preferência, dactilografados ou impressos em *printer*. Em último recurso, com letra bem legível e os comandos em maiúsculas.

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **Ace**
2.º — **Paper Boy**
3.º — **Psy Chess**
4.º — **Stainless Steel**
5.º — **Teatro Europa**
6.º — **Dan Dare**
7.º — **TT Racer**
8.º — **Vera Cruz**
9.º — **Kung-Fu Master**
10.º — **Jack The Nipper**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai-Chai (Centro São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

FAZEMOS nova tentativa, esta semana, para recuperar atrasos na publicação de cartas dos leitores, e começamos já com uma referência a *Artur Miguel A. Caetano,* de Lisboa, de que já demos umas *dicas* anteriormente. De sua autoria são os mapas de *Batman* e *Robin of the Wood,* que hoje se reproduzem, e seus ainda são estes *pokes:*

— PENETRATOR — POKE 4Ø733,Ø
— N.O.M.A.D. — POKE 4Ø7Ø3,Ø
— ZAXXON — 48825,255
— HUNCHBACK — POKE 26888,Ø
— BOUNDER — POKE 3661Ø,Ø

Além disso, ele mandou estas *dicas* para

— BEACHHEAD I — Para destruir os barcos, usar as seguintes elevações no canhão: lado esquerdo, 62.Ø ou 61.Ø ou 61.5 ou 6Ø.Ø para o primeiro barco; 58.Ø ou 55.Ø para o segundo barco; no lado direito, 72.Ø para o primeiro barco, 24.Ø para o segundo barco e variável, a partir de 22.2 para o porta-aviões.

Um bom regresso é o do *eng.º José Manuel Aleixo Piloto,* que há algum tempo não nos escrevia. Os seus *pokes,* com já referimos, são originais, isto é, calculados por ele, e desta série que nos manda apenas os dois últimos foram tirados de uma revista:

— HEARTLAND — POKE 4Ø527,Ø
— TREMOR — POKE 51921,Ø
— STAINLESS STEEL — POKE 46989,58
— NEXOR — POKE 35867,Ø
— DAN DARE — POKES 39677,49 e 39678,15Ø
— PYRACURSE — POKE 33446,2Ø1
— JACK THE NIPPER — POKES 4352Ø,Ø e 43521,Ø e 43522,Ø

Pela primeira vez, em contrapartida, este nosso leitor queria uma ajuda para acabar *Sweevo's World.* Segundo ele, já destruiu tudo, mas não o acabou, porque o jogo não responde nesse sentido. E pergunta: Os *Boo's* também se destroem? Se assim é, como? E, depois de tudo destruído, é preciso ir para alguma sala especial, para acabar o jogo?

Esperamos respostas rápidas de algum leitor que tenha já acabado este jogo.

Dicas e «vidas»

Rui Miguel Ferreira e Silva, 15 anos, de Lagos, mandou uma «dica» para *Turmoil* e duas *rotinas* (de que publicamos uma), e pedia, em contrapartida, um *poke* para, precisamente, *Turmoil* e, ainda, para *Jasper, Camelot Warriors* e *Quazatron,* além de *dicas* para *Gift from the Gods, Beachhead II* e *Underwurlde.*

Para *Turmoil,* diz ele: «Enquanto estamos a jogar, surgem em cima das prateleiras alguns objectos. Devemos pousar o balde do óleo, apanhar um dos objectos e levá-lo até à casa de onde saem os árabes (o que não é muito fácil). O objecto desaparece e ganhamos bónus.

— FANTASTIC VOYAGE
5 CLEAR 3Ø719
1Ø LOAD «VOYAGE» CODE
2Ø POKE 54492,Ø (Vidas infinitas)
3Ø POKE 54227,Ø (Não há infecção)
4Ø BORDER Ø
5Ø PRINT USR 53,Ø248
(carregar o jogo a seguir ao desenho)

O *Zorro* ainda merece atenção e *Ricardo Tavares,* de Setúbal, lembrando que é a tecla «Z» que «apanha» objectos, diz que, para se levantar o peso que está preso ao candelabro há que ir buscar a garrafa e entregá-la ao guarda no café (o que está do lado direito) e saltar para cima dele quando ele se deitar (o resto, desculpa, mas estava um bocado confuso e, de qualquer forma, já demos a solução completa deste jogo). Ele quer ajuda para *Swords and Sorcery, Pentagram, Knight Lore* e *Airwolf* (levantar o helicóptero?), manda um mapa do *Rambo* (já demos, e, além disso, este é impublicável, porque não é nítido e está desenhado a lápis) e uma série de *pokes,* de que reproduzimos os seguintes:

— MUSTER MUNCHER — POKE 24923,Ø
— ZIP ZAP — POKE 5375Ø,183
— GALACTIC — ABDUCTOR — POKE 3Ø5ØØ,Ø ou 26176,Ø
— ZORRO — POKE 53729,Ø
— BLADE ALLEY — POKE 53172,255
— BORJAC — POKE 56122,Ø : POKE 56123,Ø
— ROBOT — MESSIAH — POKE 53336,Ø
— HAROLD GOES SKIING — POKE 2927Ø,Ø
— FACTORY BREAKOUT — POKE 3Ø5ØØ,Ø
— JUNGLE FEVER — POKE 2931Ø,Ø

Pedro José Saldanha, de Benfica do Ribatejo, de que já publicámos um programa de *Totoloto* e que tem outro a aguardar a vez, gostaria de aprender código-máquina, mas terá de estudar um bocado para isso, designadamente lendo bons livros, já que aí é difícil teres um curso (na Colecção Tempos Livres, da Editorial Presença, tens vários livros sobre programação).

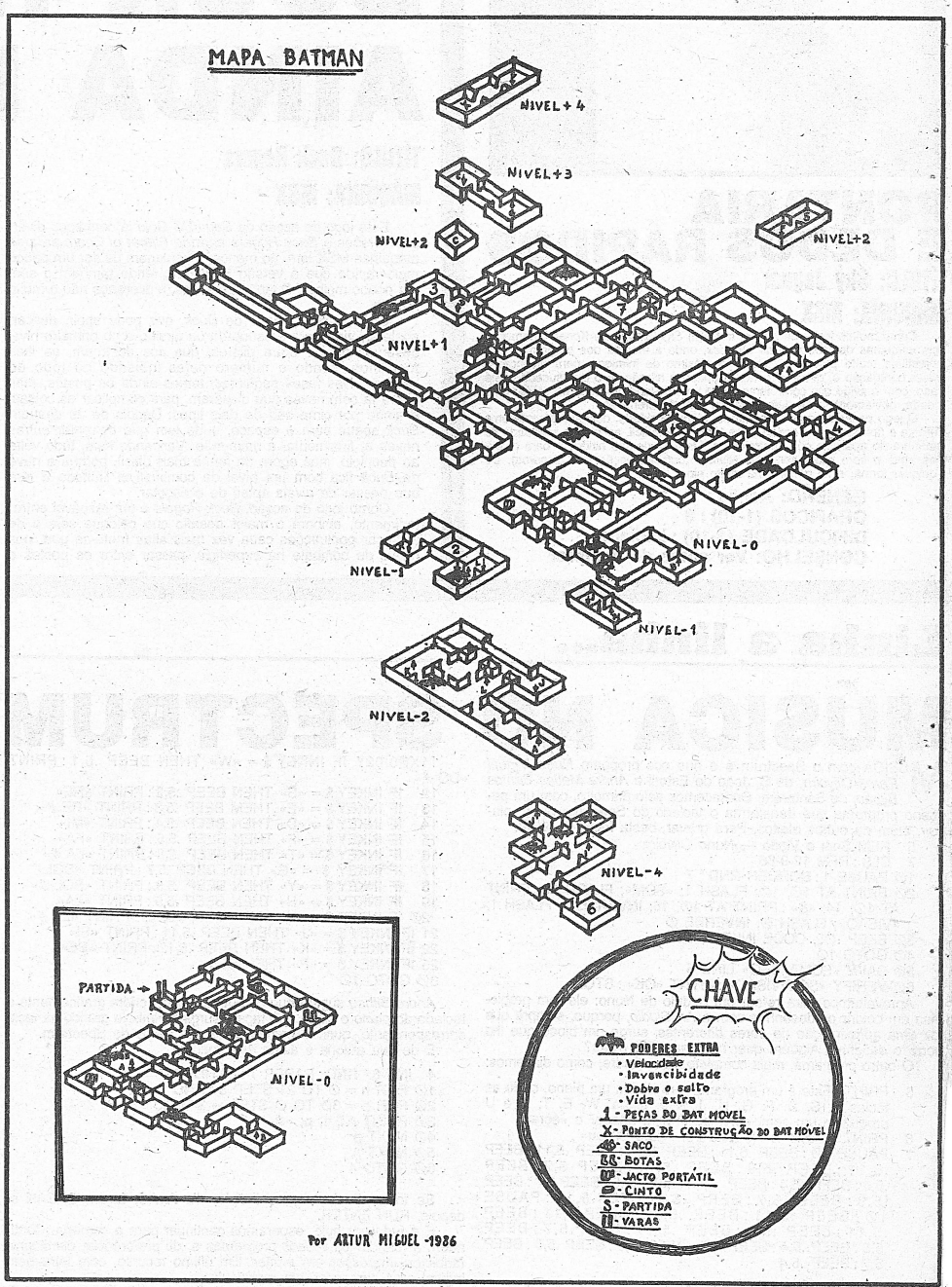
De *Pedro* vêm estas *dicas* para *Stainless Steel,* que, juntamente com o *poke* que acima damos, devem ajudar todos os interessados: na Zona Ø olhem para o radar e andem sempre no lado contrário aos helicópteros; quando eles se aproximarem, virem-se e disparem para os abater (eles só caem com dois tiros); apanhem sempre o *fuel;* quando chegarem à segunda fila de carros, sigam pelo lado esquerdo destes; depois, matem o robô, que anda de um lado para outro, e encostem-se ao lado direito do carro. Na Zona 1, sigam sempre na máxima velocidade e disparem sempre; vão sempre por onde o carro foi posicionado; cuidado quando a estrada acaba, não vão contra nada. Na Zona 2, disparem contra os aviões e larguem bombas para os submarinos, não se esquecendo de apanhar o *fuel.* Na Zona 3, abatam os helicópteros, andem devagar, para se poderem desviar das casas, e apanhem *fuel.* Depois é só destruir *Vardos.*

Completar *Gremlins*

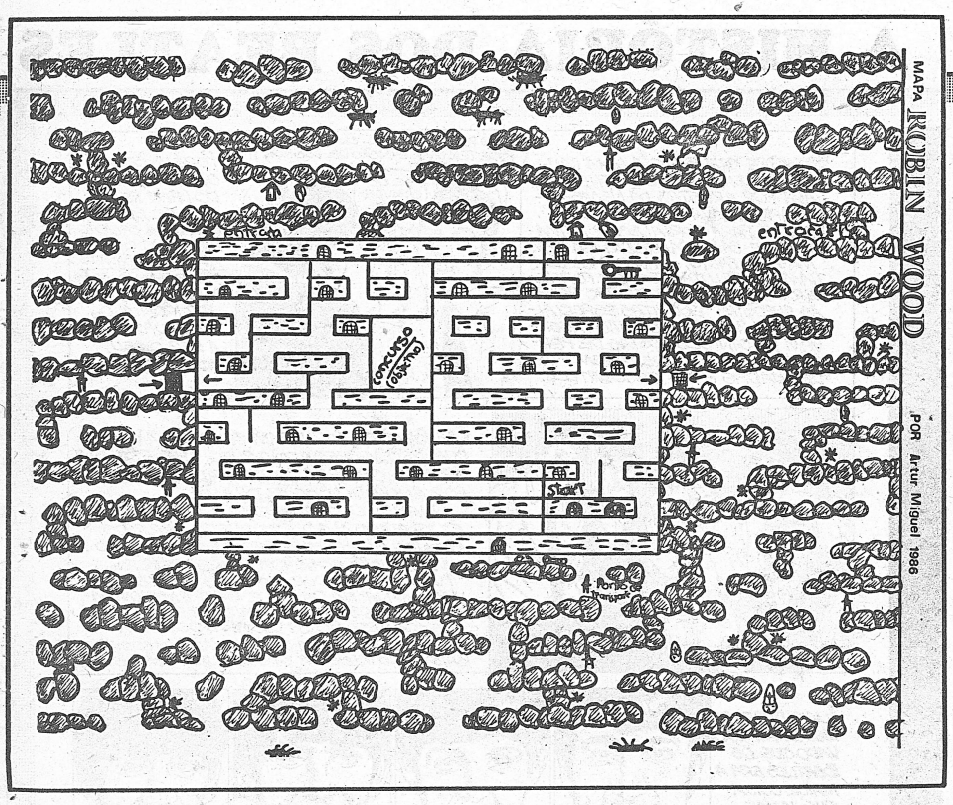
Pedro Miguel Ribeiro Venâncio, 14 anos, de Lisboa, está «pendurado» há bastante tempo com a sua longa carta, que traz a solução para *Gremlins,* e é tempo de publicá-la.

Ora vejam:

DOWN
GET SWORD
KILL GREMLIN
DROP SWORD
GET REMOTE
GO KITCHEN
PRESS BUTTON
PRESS BUTTON
PRESS BUTTON
PRESS BUTTON
PRESS BUTTON
LOOK CHUTE
GET GIZMO
PRESS BUTTON
PRESS BUTTON
LOOK DRAWER
GET KNIFE
LOOK DRAWER
GET SPARK
PRESS BUTTON
DROP REMOTE
EAST
UP
KILL GREMLIN
GET FLASH
DOWN
GO DOOR
NORTH
WEST
GO DOOR
DROP EVERYTHING
GO POOL
GET PLUG
UP
GET EVERYTHING
EAST
EAST
EAST
GO STATION
GO PIT
GET EVERYTHING
UP
NORTH
WEST
SOUTH
SOUTH
OPEN VALVE
BURN TORCH
WELD CONTROLS
DROP GIZMO
GET LADDER
NORTH
NORTH
NORTH
LIGHT FLASH
PLACE FLASH IN BOX
CUT BOX
CLOSE VALVE
GET PLATES
SOUTH
EAST
EAST
DROP LADDER
GO TAVERN
GO BAR
GET CAMERA
PRESS BUTTON
CUT PIPE
DROP KNIFE



VIRA O DISCO



GET PIPE
NORTH
NORTH
DROP PIPE
GET LADDER
EAST
GO STORE
EAST
UP
UP
UP
GO TRAPDOR
OPEN VALVE
BURN TORCH (se os *Gremlins* aparecerem, façam *Press Button*)
WELD PLATE
DOWN
WEST
GO DOOR (se os *Gremlins* aparecerem, façam *Press Button*)
WELD PLATE
DOWN
WEST
GO DOOR (se os *Gremlins* aparecerem, façam *Press Button*)
WELD PLATE
EAST
EAST
DOWN
EAST
OPEN DOOR
GO DOOR
PRESS BUTTON
WELD PLATE
NORTH
WEST
WEST
OPEN DOOR
GO DOOR
PRESS BUTTON
WELD PLATE
EAST
EAST
DOWN
EAST (se os *Gremlins* aparecerem, façam *Press Button*)
WELDE PLATE
WEST
DOWN
EAST
PRESS BUTTON
WELD PLATE
WEST
WEST
NORTH
WELD PLATE
WEST
PRESS BUTTON
WELD PLATE
EAST
SOUTH
WEST
PRESS BUTTON
WELD PLATE
CLOSE VALVE
EAST
SOUTH
WEST
GET PIPE
GO STORE
WEST
DROP CAMERA
GET DRILL
PLUG DRILL
BORE PLATE
DROP DRILL
GET HACKSAW
DROP BOTTLE
CUT PIPE
LOOK COUNTER
DROP PLATES
GET TAPE
JOIN PIPE IN BOTTLE
PLACE PIPE IN HOLE
OPEN VALVE
EAST
SOUTH
DROP EVERYTHING
WEST
WEST
WEST
WEST (Se a bomba — o gás — não tiver ainda explodido, «façam tempo», dando instruções inúteis. Depois de aparecer a mensagem Booooommmmm... etc..., continuem:)
GO DOOR
GO POOL
GET STRIPE
UP
EAST

E foi assim que acabei o jogo, embora não tivesse ido ao cinema. Deixo aqui, ainda relativas ao mesmo jogo, algumas notas:

Abreviaturas: E = EAST; N = NORTH; S = SOUTH; W = WEST; EVERY = EVERYTHING; FLASH = FLASHLIGHT; BUTT = BUTTON. Podem ainda abreviar-se mais alguns nomes.

— Só podem carregar 6 objectos de cada vez.
— Se quiserem ver o *Gizmo*, escrevam *Look Gizmo*.
— Não usem a câmara muitas vezes, além do que eu aqui digo, pois os *Gremlins* não matam logo que aparecem, o *flash* da câmara acaba.
— Aconselho a que gravem o jogo depois de terem soldado todos os *metal plates* nos *smashed vents*, pois, se acontecer alguma coisa que os mate, podem recomeçar do ponto em que estavam. Para isso, façam *SAVE*. Quando o jogo voltar ao princípio, respondam *Y* à primeira pergunta, ponham o gravador em andamento, e pronto!

Fim de jogo

E, para finalizar — e também para ajudar leitores a terminarem os seus jogos —, alguns *pokes* enviados recentemente.

De *Pedro Pestana*, de Porto de Mós (morador naquela localidade, Largo do Rossio, 27), e que pretende troca de correspondência:

— ROLLER COASTER — POKE 38988,255
— ARC OF YESOD — POKE 47590,Ø

De *Tomé Ramos Mendes Pessegueiro*, de Leiria:

— SORCERY — POKE 49823,Ø
— TRANSAM — POKE 25446,Ø
— TRANSVERSION — POKE 25393,11ØØ
— ROBIN WOOD — Na linha 1Ø35 façam POKE 49911,Ø, e depois GOTO 1ØØØ.

Do *Pedro de Sousa Gomes*, de Coruche:

— KOKOTONI WILF — POKE 43742,Ø
— POGO — POKE 44259,182
— COMMANDO — POKE 64441,172

De *Jorge Simão*, de Almada:

— FAIRLIGHT — POKE 61928,Ø
— CAVERN FIGHTER — POKE 31683,183
— H.E.R.O. — POKE 44521,182
— WORLE THINGS HAPPEN AT SEA — POKE 33221,Ø : POKE 35443,Ø
— WHEELIE — Código: 1 — Witty; 2 — Shark; 3 — Bebop; 4 — Xenon; 5 — ZX836; 6 — 2mgl3; 7 — Hrme².

Ficamos hoje por aqui, continuaremos na próxima semana a tentar apanhar os atrasados.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Paul McCartney ofereceu os direitos de «Pipes of Peace» à Amnistia Internacional

«Conspiracy of Hope»

ÁLBUM DE AMNISTIA SAI HOJE EM LISBOA

STEVE WINWOOD, Peter Gabriel, Elton John, Paul McCartney e Bryan Adams estão entre os onze participantes do álbum «Conspiracy of Hope» comemorativo dos 25 anos da Amnistia Internacional, que é hoje lançado em Lisboa.

Na linha de outras iniciativas, que incluíram nomeadamente dois concertos nos Estados Unidos, «Conspiracy of Hope» («Conspiração da Esperança») reúne contributos de intérpretes que se quiseram associar ao pleito da Defesa dos Direitos do Homem a nível planetário, denunciando todos os atropelos onde quer que eles se registem.

Os contributos fizeram-se a convite da própria Amnistia Internacional, sendo os temas gravados escolhidos pelos próprios intérpretes. Estes, além de aceitarem os convites cederam todos os direitos dessas canções à organização.

Nas onze faixas de «Conspiracy of Hope» estão reunidos os seguintes interpretes e temas: Steve Winwood com «Higer Love»; Peter Gabriel, «Biko»; Elton John, «Passengers»; Tears For Fears, «I Believe», em nova orquestração; Howard Jones, «No One Is To Blame»; Paul McCartney, «Pipes of Peace»; Sting, «Strange Fruit», também em nova gravação; Dire Straits, «Brothers In Arms»; John Cougar Mellencamp, «Pink Houses»; Simple Minds, «Ghost Dancing»; e Bryan Adams, «Tonight».

Um milhão e 700 mil à venda

CAIXAS SPRINGSTEEN FAZEM DELÍRIO NOS EUA

Apreciadores de «Rock n'Roll» afluíram esta semana às discotecas de Nova Iorque para comprar as 40 canções cantadas ao vivo por Bruce Springsteen, e muitos fãs, em vez de irem trabalhar, foram para casa ouvir a tão esperada colecção.

O pacote de cinco álbuns intitulado «Bruce Springsteen and the E. Street Band/ Live 1975-1985» foi posto à venda na segunda-feira em 2500 lojas dos Estados Unidos.

A editora distribuiu na ocasião 1 milhão e setecentos mil exemplares do pacote, o que constitui o maior lançamento da história da companhia.

O director de uma discoteca de Nova Iorque disse por seu turno que às sete da manhã já havia trinta pessoas à porta da loja, o que o levou a abrir o estabelecimento uma hora mais cedo que o habitual.

«Invasão» do disco compacto

CATÁLOGO DA DENON ENTRA EM PORTUGAL

NUMA altura em que se anuncia que a venda de discos compactos em Portugal, no primeiro semestre deste ano, aumentou cinco vezes relativamente a igual período do ano passado, assume especial importância o lançamento no nosso País dos compactos da prestigiada etiqueta japonesa Denon, feito pela Dacapo.

Só para dar uma ideia geral, o catálogo 1986-87 daquela editora contém, na parte dos clássicos, os indispensáveis Bach (Johann Sebastian, Johann Christian, Carl Philipp Emanuel e Wilhelm Friedemann), Betthoven (as nove sinfonias) e ainda Vivaldi, Telemann, Scarlatti, Couperin, Albinoni, Haendel, Haydn, Liszt, Schubert, Berlioz, Bizet, Tchaikovsky, Brahms, Bruch, Bruckner, Chopin, Bizet, Debussy, Dvorak, Manuel de Falla, Cesar Frank, Granados, Mahler (as cinco sinfonias), Mendelssohn, Mozart (nada mais nada menos do que trinta e quatro títulos, incluindo a integral das sonatas pela nossa pianistas Maria João Pires), Ravel, Mussorgsky, Satie, Shumann, Strauss, Stravinsky, Shostakovitch, ou Xanakis entre outros.

Quanto aos intérpretes destas gravações de excelente fidelidade temos um Jean Pirre Rampal, Huguette Dreyfus, Otmar Suitner, Eliahu Inbal, Hermann Prey e Kurt Sanderling, além de Maria João Pires, entre outros nomes de prestígio.

Regista-se assim, a entrada de um importante catálogo em Portugal, numa aposta de qualidade de som através do disco compacto.

Podemos, ainda, acrescentar que este mesmo catálogo inclui, ainda, uma secção de «jazz» (com Armstrong, Brubeck, Cout Basie, Chick Corea, Duke Ellington, Stan Getz ou Thelonious Monk) e outra de «pop» e «folk», além de música japonesa.